

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Dymáček Petr
Téma: Promítané uživatelské rozhraní - Dungeons & Dragons (id 20248)
Oponent: Kapinus Michal, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **obtížnější zadání**
Zadání práce hodnotím jako náročnější, neboť autor musel nastudovat mnoho znalostí nad rámec bakalářského studia z různých oblastí (zpracování obrazu, vzájemná kalibrace senzorů a další) a vypořádat se s mnoha problémy vyplývajícími z tvorby promítaného uživatelského rozhraní ovládaného gesty.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno s podstatným rozšířením**
Autor kromě ovládání pomocí gest (s využitím Kinectu) využil také dotykovou vrstvu na stole, s pomocí které dosáhl pohodlnějšího a přesnějšího ovládání aplikace.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **90 b. (A)**
Práce se dobře čte, je vhodně dělená do kapitol které na sebe logicky navazují a přehledně popisují daný problém. Práce obsahuje přiměřené množství obrázků, které napomáhají pochopitelnosti práce pro čtenáře.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **85 b. (B)**
Práce je po typografické i gramatické stránce na velmi dobré úrovni. Čitelnost nicméně občas narušuje nelogická skladba vět či drobné překlepy.
- 6. Práce s literaturou** **85 b. (B)**
Autor cituje dostatečné množství literatury, která vhodně pokrývá zvolené téma. Myšlenky z citovaných zdrojů jsou vhodně zařazeny do textu práce.
- 7. Realizační výstup** **100 b. (A)**
Pan Dymáček vytvořil kvalitní aplikaci která pomocí projektoru umožňuje vykreslení mapy prostředí pro hru Dungeons & Dragons a za pomoci Kinectu a dotykové vrstvy na stole umožňuje hráčům s prostředím interagovat. Aplikace má pěkné a přehledné uživatelské rozhraní ve kterém je řešený například souběžný přístup více uživatelů k aplikaci, vzájemná poloha uživatele a GUI (uživatelé stojí na různých místech okolo stolu) a další.
- 8. Využitelnost výsledků**
Práce vhodným způsobem kombinuje existující metody do funkčního celku. Aplikace může být využita pro zábavu (hraní D&D) a jednotlivé její části (vzájemná kalibrace senzorů, kalibrace dotykové plochy) mohou být využity jako základ pro navazující BP a DP nebo využity v dalších projektech (např. v projektu ARTable).
- 9. Otázky k obhajobě**
-
- 10. Souhrnné hodnocení** **90 b. výborně (A)**
Autor vytvořil zajímavou aplikaci s velice dobrým uživatelským rozhraním, kterou podpořil kvalitně zpracovanou technickou zprávou. Z tohoto důvodu navrhuji hodnocení stupněm **A**.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto posudku v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 29. května 2017

.....
podpis